

WEMADE MAX

2022년 1분기 실적발표

INVESTOR RELATIONS

2022. 5. 11.

Disclaimer (투자자 유의사항)

본 자료의 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성된 연결 기준의 영업실적입니다.

2022년 1분기 실적은 외부 감사인의 검토가 완료되지 않은 상태에서 투자자 여러분의 편의를 위해 작성된 자료이므로, 그 내용 중 일부는 회계감사과정에서 달라질 수 있습니다.

본 자료는 위메이드맥스(이하 "회사") 및 그 연결대상종속회사들의 재정상황, 운영, 영업성과 및 회사 경영진의 계획·목표와 관련된 향후 전망을 포함하고 있습니다. 이러한 향후 전망은 미래에 대한 "예측정보"를 포함하고 있습니다. 회사의 실제 성과에 영향을 줄 수 있는 알려지지 않은 위험과 불확실성, 그리고 다른 요인들에 의해 변경될 수 있습니다.

본 자료는 작성일 현재 시점의 정보에 기초하여 작성된 것이며, 회사는 향후 변경되는 새로운 정보나 미래의 사건에 대해 공개적으로 현행화 할 책임이 없으며 실제 회사의 미래 실적과 중대한 차이가 있을 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

● 위메이드맥스 연결대상기업

(주)위메이드커넥트, (주)조이스튜디오, (주)위메이드이프, (주)라이크잇게임즈, (주)라이트컨, (주)위메이드넥스트

목차.

2022년 1분기 실적

1. 주요 사업성과 및 계획
2. 2022년 1분기 실적 요약
3. 매출구성
 - 플랫폼 및 라이선스 매출
 - 지역별 매출
4. 영업비용
5. 요약 연결재무제표

1. 주요 사업성과 및 계획

2022년 1분기 사업성과

위믹스 플랫폼 신작 <라이즈 오브 스타즈>

- 연결자회사 라이트컨, 블록체인 기반 SLG 게임 <라이즈 오브 스타즈(ROS)> 글로벌 출시 (3/8)
 - 글로벌 유저 증가에 따라 출시 서버 8개에서 40개로 증설
 - NFT 모함 아이템의 1차, 2차 사전 물량이 판매 직후 완판 (1차 1/27, 2차 2/10)
 - 스테이킹 서비스 공개 (3/11)
 - NHN 게임베이스 플랫폼 서비스 개시 (3/30)

위메이드넥스트

- 위메이드넥스트와의 주식교환 완료에 따라 당사 연결 편입 완료(2/8)

2022년 2분기 현황 및 계획

위믹스 플랫폼 신작 <다크에덴 M 온 위믹스 >

- 연결자회사 위메이드커넥트, 블록체인 게임 <다크에덴 M 온 위믹스 > 글로벌 서비스 시작 (5/4)

신작 <바바리안 키우기>

- 연결자회사 위메이드커넥트, 신규 모바일 방치형 RPG 게임 <바바리안 키우기> 서비스 시작 (5/10)

위믹스 플랫폼 신작 개발

- 연결자회사 라이트컨, 미소녀 수집형 대전 TCG 블록체인 게임 <프로젝트 SA(가칭)> 개발
- 연결자회사 위메이드커넥트, 신작 블록체인 게임 <에브리팜> 등 글로벌 출시 예정

2. 2022년 1분기 연결실적 요약

- 매출액 (+148% QoQ, +130% YoY) : 위메이드넥스트 연결 편입에 따른 <미르4>, <미르4글로벌> 매출 반영으로 전분기, 전년대비 매출 증가
- 영업이익 (+1,966% QoQ, 2,054% YoY) : 전분기 및 전년대비 대폭 증가
- 당기순이익 (흑자전환 QoQ, +1,881% YoY) : 92억원을 기록하며, 전분기 대비 흑자전환 전년대비 1,881% 증가

[단위: 백만원]

	1Q'22	4Q'21	QoQ	1Q'21	YoY
매출액	23,366	9,413	+148%	10,156	+130%
영업비용	13,972	8,953	+56%	9,720	+44%
영업이익	9,394	460	+1,966%	436	+2,054%
영업외손익	63	-936	-	45	-
금융손익	-146	-161	-	34	-
지분법손익	-159	-263	-	-59	-
법인세차감전이익	9,153	-901	흑자전환	456	+1,909%
법인세비용	-0	-148	-	-7	-
당기순이익	9,153	-753	흑자전환	462	+1,881%

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

플랫폼별 매출

- 모바일 (+215% QoQ, +190% YoY) : <미르4>, <미르4글로벌> 신규 매출 반영에 따라 전분기 대비 대폭 증가
- PC 온라인 (-12% QoQ, -8% YoY) : <실크로드> 해외 매출 감소로 전분기 및 전년대비 감소
- 기타 (+12% QoQ, +1% YoY) : 라이선스 및 광고매출 증가로 전분기 대비 12% 증가

[단위: 백만원]

	1Q'22	4Q'21	QoQ	1Q'21	YoY
모바일	20,238	6,428	+215%	6,982	+190%
PC 온라인	788	898	-12%	859	-8%
기타(광고매출 등)	2,340	2,086	+12%	2,315	+1%
합 계	23,366	9,413	+148%	10,156	+130%

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

지역별 매출

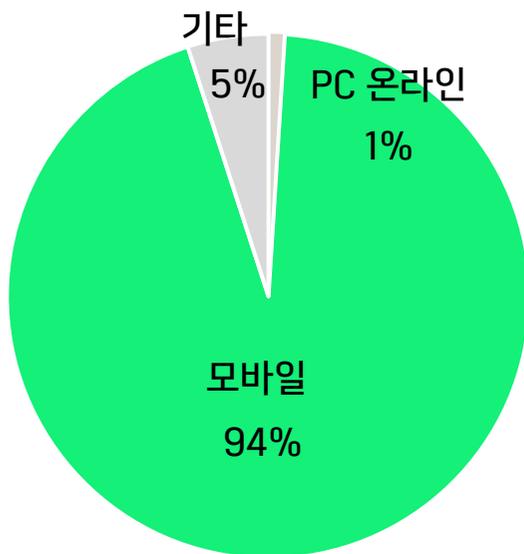
- 국내 (+73% QoQ, +52% YoY) : 모바일 게임 <미르4> 국내매출 신규반영으로 전분기 대비 +73% 증가
- 해외 (+267% QoQ, +273% YoY) : 모바일 게임 <미르4 글로벌> 해외매출 신규반영으로 전분기 대비 대폭 증가

[단위: 백만원]

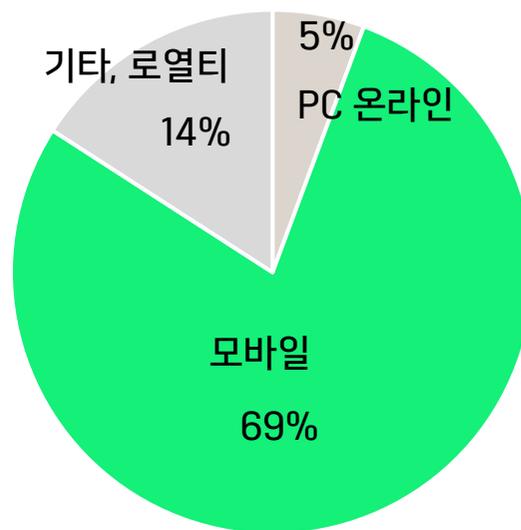
	1Q'22	4Q'21	QoQ	1Q'21	YoY
국 내	9,950	5,760	+73%	6,561	+52%
해 외	13,417	3,353	+267%	3,595	+273%
합 계	23,366	9,413	+148%	10,156	+130%

* 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

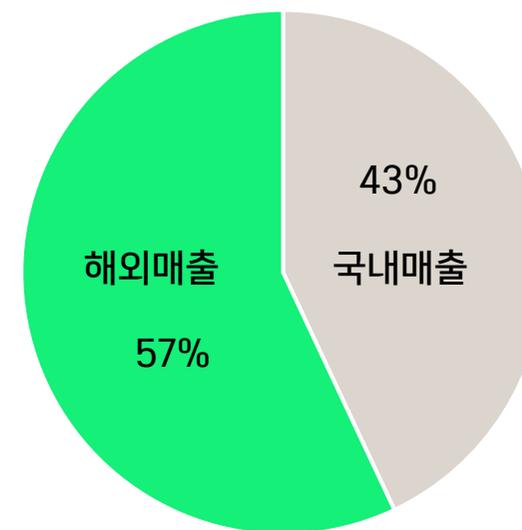
• 국내매출



• 해외매출



• 전체매출



4. 영업비용

- 영업비용 (+56% QoQ, +44% YoY) : 위메이드넥스트 연결 편입에 따라 전분기, 전년대비 전반적인 비용 증가
- 1분기 영업비용:

[단위: 백만원]

	1Q'22	4Q'21	QoQ	1Q'21	YoY
인건비*	6,880	4,009	+68%	4,381	+57%
지급수수료	4,404	3,431	+25%	3,894	+13%
광고선전비	1,054	397	+165%	502	+110%
세금과 공과	145	58	+151%	42	+242%
기타	1,489	1,059	+73%	900	+65%
합 계	13,972	8,953	+56%	9,720	+44%

* 인건비는 급여, 퇴직급여, 복리후생비, 주식보상비용 포함.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.

5. 요약 연결재무제표

• 요약 연결재무상태표

[단위: 억원]

	2020	2021	1Q'22
자산총계	421	534	1,116
유동자산	279	316	874
비유동자산	142	219	242
부채총계	138	261	459
유동부채	77	104	120
비유동부채	61	157	339
자본총계	283	273	657
자본금	79	79	79
이익잉여금	-392	-405	-307
부채와 자본총계	421	534	1,116

• 요약 연결손익계산서

[단위: 억원]

	2020	2021	1Q'22
매출액	379	355	234
영업비용	431	352	140
영업이익	-52	3	94
영업외손익	-49	-18	-2
법인세차감전계속사업이익	-101	-15	92
법인세비용	1	1	-0
당기순이익	-100	-15	92
지배회사지분순이익	-104	-13	98
소수주주지분순이익	4	-2	-6

※ 상기 요약 연결손익계산서의 숫자는 누계액 기준임.

※ 합계 금액과 합산된 금액의 차이는 반올림에 의한 단수차이임.